NES-GU-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

THE GOONIES II™

KONAMI®

KONAMI®

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

This game is licensed by Nintendo for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

English

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of "THE GOONIES" II, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

TABLE OF CONTENTS

Introduction/How To Play 4

Good Guys/Bad Guys 5

Control Functions In Action Scene 6

Action Scene..... 7

Control Functions In Adventure Scene 8

Adventure Scene 9

Auxiliary Scene 10

Weapons 11

Magic Implements..... 12

Game Hints/ The Secret Password 13

Taking Care of Your Game 14

Welcome To Slime City

They're back! Kookie old Ma Fratelli and her slime-ball sons have returned to wreak havoc in your neighborhood. And this time they've not only kidnapped your Goonie buddies, but your good friend, Annie the Mermaid, as well. What a bunch of low lifes, this Fratelli Gang.

Now it's up to you, the last Goonie left, to save the day. But it won't be easy. You'll have to be a quick thinker and a fast tracker to pull off this mission — you'll have to be a regular Super Goonie to succeed! So good luck, and good riddance to Ma, her boys, and all the scuzzy cohorts awaiting your adventure into the Fratelli zone.

How To Play

Here you are, alone on the steps of Ma Fratelli's hideout. What a creepy place, where thugs lurk through underground passages, crazed penguins slip across frozen ice caves, and boy/girl-eating sharks prowl about in secret sea caverns. Whew! You better have guts to get outta this baby.

Before you go, though, you gotta rescue all six Goonie buddies and best pal, Annie the Mermaid. Each is hidden in separate rooms scattered throughout Ma's challenging maze. But remember, you can't save Annie until you find the six missing Goonies.

Along the way, watch for weapons to defend yourself and magic implements with powers to guide and help you in your frantic search for your friends.

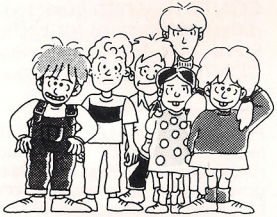
"THE GOONIES" II is designed for a single player to compete against the computer — the brains of Ma Fratelli's organization. You control your fate using control one (1). At the beginning of your mission you have three lives to risk. But only three! So be careful and be cunning.

To get into the action, press the start button on your control. Now it's all up to you. And until you find weapons and magic implements, your only means of protection is your Goonie Yo-Yo which zaps villains.

The Goonies

The Hero-
Mikey

Annie The Mermaid



The Six Goonie Pals

The Fratellis

Ma Fratelli

The Brothers Fratelli

Cousin Pip Squeek
Fratelli

Using Your Control In The Action Scene

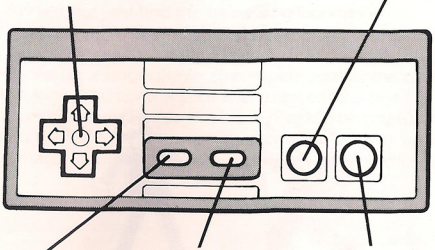
The Fratelli hideout is full of surprises, and your only means of protection is your CONTROL, which guides your fate and rules your destiny. The CONTROL performs different functions for each of the three scene categories — The Action Scene, Adventure Scene, and Auxiliary Scene. The following are directions on how to operate your CONTROL during the Action Scenes.

Control Pad

Press either to the LEFT or RIGHT to move left or right. Press UP to climb ladders and hang onto vines. Press DOWN to climb down ladders or vines. Also press DOWN to duck enemy projectiles. Note, during underwater scene use pad to maneuver as you swim.

B Button

Press B Button to use your main weapons. Press B Button and UP control pad simultaneously to utilize your auxiliary weapons. (see weapons page for details on which are main weapons and which are auxiliary weapons) Note, during underwater scenes pressing B Button and UP control pad is effective only when your main weapon is the underwater gun and auxiliary weapons are bombs.



Select Button

Press to pause the action. Press again to restart action.

Start Button

Press to start the game. Once the game has begun, press START button to switch to the Auxiliary Scene.

A Button

To avoid enemy attacks and to cross gaps in the ground, press A Button to jump. When underwater, press it to float upward.

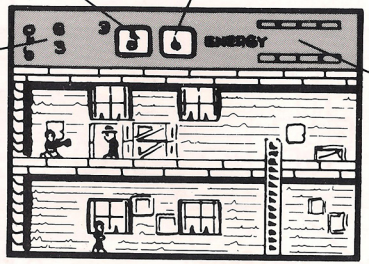
The Action Scene

To find your friends in their respective rooms (the Adventure Scenes) you'll battle through a dozen mysterious mazes called Action Scenes. These scenes range from the eerie attic, to Blunder Bridge, to a secret underground sea, etc. In each diabolical scene you'll encounter bad guys galore. To survive you'll need all the weapons you can find and courage you can muster. And remember — check out those rooms as you go!

Main Weapons

Auxiliary Weapons This shows main weapons and auxiliary weapons at your disposal at any given time. Press START button to switch to Auxiliary Scene, allowing you to select the weapons you have collected.

Number of Weapons Remaining



Energy Meter

When you're injured, the red portion of the Energy meter shrinks. At the beginning of the game you have two energy blocks. But for every Goonie you rescue, you earn another energy block. If you rescue all six trapped Goonies, you can have up to eight blocks in your favor.

Using Your Control In The Adventure Scene

Whereas Action Scenes require physical skills, Adventure Scenes take a little extra thinking. The following are directions on how to operate your CONTROL while in an Adventure Scene.

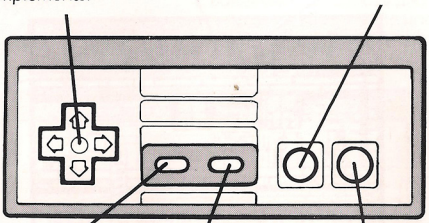
Control Pad

Use to shift from room to room. If you find a door inside the room you're in, you can enter it by pressing the pad in the direction of the door. Other times, the door will be invisible, and you'll need glasses (A Magic Implement) to see your way clear. And there will also be times when there are no doors at all, and to move into another room you'll have to break through a wall, ceiling, or floor using the hammer or "handmark".

Also use UP and DOWN controls to maneuver the cursor when selecting COMMANDS and/or Magic Implements.

B Button

B Button not used in Adventure Scenes.



Select Button

Press to pause the action. Press again to restart action.

Start Button

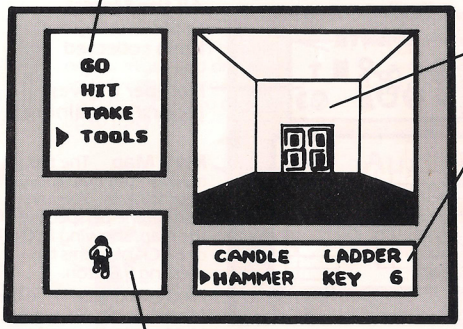
Press to cancel a COMMAND.

A Button

After using Control Pad to select a particular command, press A Button to lock in that command. Then use A Button to tap walls, ceilings and floors with a hammer or "handmark", or press it to use other Magic Implements.

Adventure Scene

These are the rooms hidden behind the doors you see in the Action Scenes. Now it's time to start applying brain power. Once inside an Adventure Scene, you can move from room to room, using your CONTROL PAD, or return to an Action Scene if you feel there's nothing of value in the room. It's in these rooms, though, that you'll find Magic Implements, Secret Messages, and ultimately Annie and the Goonies. Remember, most Adventure Scenes have a "FRONT" and "BACK" entrance, which allow you to pass from the Front Action Scenes to the Back Action Scenes.



Commands

Main Adventure Scene

Message Display To receive messages from your trapped friends, messages that can lead you to their place of captivity, you must have the Transceiver (A Magic Implement) in your possession. Also, watch for a wise Swami who might be hanging out in the room. He'll have clues for you as well. When the command cursor is pointed at "tools", the message display will give you a list of Magic Implements at your disposal.

The direction you are advancing
If Mikey's back is toward you, you have entered the Adventure Scene from a "FRONT" Action Scene. If Mikey faces you, you have entered the Adventure Scene from the "BACK" Action Scene.

How To Open An Adventure Scene Door

Move in front of the door and then press the UP control to open it. If you go into a door at the back of an Adventure Scene, you'll be entering what's known as the BACK SCENE. To do this, select the "GO" command, then press the UP control. To return from the BACK SCENE, select the "GO" command again and press the control DOWN.

Remember, some doors may be hidden or invisible. Hey, nobody ever said this was easy!

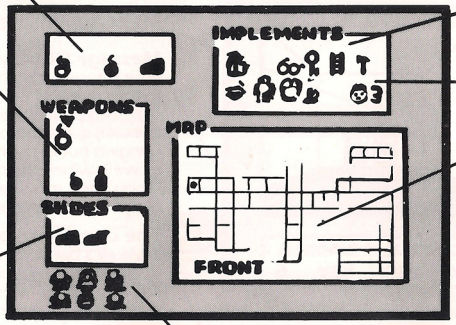
The Auxiliary Scene

The Auxiliary Scene is a special scene designed to keep your life organized in a world of confusion. Here you store weapons and magic implements found, select shoes — either hyper shoes or jumping shoes, learn where exactly you are on a map of Ma's hideout, and find out which magic implements are at your disposal. Note, you can only switch to the Auxiliary Scene while in an Action Scene. To do so, press the START button.

Weapons you are using now

Weapons you have at your disposal
The upper weapons are your main weapons, and the lower weapons are your auxiliary weapons. To choose your weapons, use the CONTROL PAD. Move the cursor to whatever weapon or Magic Implement you desire and press B Button to lock in your selection.

Shoes you have at your disposal



Number of Goonies rescued

All the Magic Implements you have collected

Number of lives (yours!) remaining

Ma's Map The red mark on the map shows your location. You can change the perspective of the map, showing FRONT or BACK of rooms by pressing B Button.

Hint! Hint! If you have the Magic Locator Device (A Magic Implement) you can spot the locations of the trapped Goonies. They will appear as blue marks on the map.

Weapons

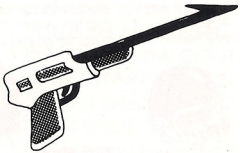
Main Weapons

Slingshot
You retrieve the slingshot by beating certain enemies, or you might find one in an Adventure Scene. With each slingshot you can take up to forty shots.

Yo-Yo
This Goonie Yo-Yo is your only means of defense when you begin your search.

Boomerang
Boomerangs are hidden in the rooms of some Adventure Scenes.

Auxiliary Weapons



Underwater Gun
This is a main weapon you can use only underwater and only after you have a diving suit on.

Bomb
You get bombs when you beat certain enemies.

Molotov Cocktail
You also get Molotov Cocktails by beating certain enemies.

Magic Implements

Glasses
With these glasses you really become a Super Goonie, for now you can see invisible doors and such.

Key
You must find keys to open the safes, which hold helpful clues, and jails where the Goonies are hidden. Without a key, you're out of luck.

Diving Suit
Before you search the secret underground sea, you have to find the diving suit. You'll flounder without one.

Transceiver
With the transceiver you can receive messages from the Goonies. It only works while in an Adventure Scene.

Ladder
There will be times you'll need the ladder to go up and down stairs in areas where there are no stairs.

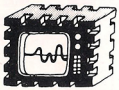
Hammer
The hammer is your tool by which you can find hidden passages or safes.

Bulletproof Vest
The bulletproof vest eliminates 50% of the damage inflicted upon you by the enemy.

Bomb Box
Save the bombs you find in the bomb box. Keep up to five bombs per box.

Key Holder
You can use the key holder to save the keys you find. Note, only two keys per holder.

Waterproof Coat
The waterproof coat eliminates damage from hidden waterfalls and surprise geysers.



Magic Locator Device
The Magic Locator Device lets you spot the location of trapped Goonies. They appear on Ma's map in the Auxiliary Scene.

Heart
For every heart you acquire your energy level will be increased.

Candle
The candle helps you see in a dark room or Adventure Scene.

Helmet
The helmet protects your head from strange falling objects.

Fire Box
Keep your Molotov Cocktails in this fire box. Like the bomb box, the fire box holds up to five Molotov Cocktails.

Hyper Shoes
Speeds you up!

Jumping Shoes
Lets you jump like a hyper-kangaroo!

Game Hints

If you get stuck in a dead end room, try tapping the center of the room with a hammer or "handmark". Possibly use the "handmark" and tap the ceiling, the front wall, or the floor. If you try this with the hammer, you may be able to open a secret passage. Who knows!

Remember, Ma Fratelli's hideout is a huge maze filled with adventure. It extends from the attic to deep underground, and there's a FRONT and BACK to everything.

Theoretically you can move wherever you like. But there are certain places where you might find yourself stuck if you don't have the right magic implement. So, whenever you see a magic implement, no matter which implement, be sure to grab it. Never forget this basic rule! Never!

Remember The Secret Password

When the game ends, Ma Fratelli will slip you a secret 14 letter password. If you remember this secret word, you can start your next game with the magic implements you have when the game ends.

To enter Ma's secret password, press the START button when the title screen comes up. This displays the CONTINUE/SELECT Scene. Then use the SELECT button to choose either "START" or "CONTINUE". Activate your selection with the START button.

If you select "START", the game will start from scratch as usual. If you choose "CONTINUE", you will be presented with the Password Entry Screen.

Once you have the Password Entry Screen in front of you, use the A BUTTON and LEFT, RIGHT controls to match up with the cursor. Then enter your password letter, by letter. After entering all 14 letters, match up "END" with the cursor and press the START button. This starts a new game with your old magic implements.

Be warned — if you enter the wrong password, you'll be returned to the CONTINUE/SELECT Scene.

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

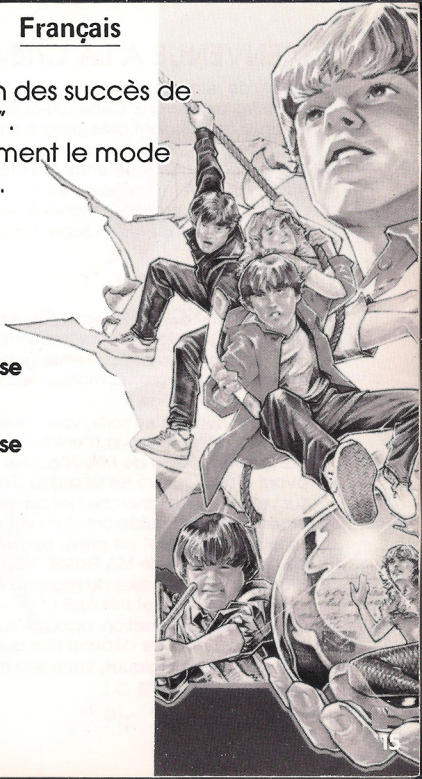
• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

LES GOONIES

Félicitations ! Vous venez d'acquérir l'un des succès de KONAMI, le jeu à domicile "les Goonies".
Nous vous suggérons d'en lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer.



Introduction / règle du jeu 16
Le clan des bons / Le clan des méchants 17
Comment utiliser les commandes lors de la phase "action" 18
La phase "action" 19
Comment utiliser les commandes lors de la phase "aventure" 20
La phase "aventure" 21
La phase "auxiliaire" 22
les armes 23
les attributs magiques 24
Suggestions pour le jeu / le mot de passe secret 25
Précautions d'emploi 26

BIENVENUE A LA CITE DES FELONS !

Ils sont de retour ! La vieille et rusée MA FRATELLI et ses mauvais garçons sont revenus pour dévaster les environs. Cette fois-ci, ils ne se sont pas contentés de kidnapper vos amis les Goonies, mais ils sont allés jusqu'à enlever votre bonne amie, ANNIE LA SIRENE. Quelle poignée de malfrats, ce clan des Fratelli !
Maintenant, l'avenir est entre vos mains : vous êtes le seul des Goonies à être encore en liberté ! mais votre tâche ne sera pas si facile : il faudra vous montrer un rapide penseur et un excellent pisteur pour mener à bien votre mission ; en un mot, vous devrez prouver que vous êtes un Super-Goonie !

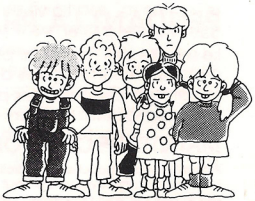
REGLE DU JEU :

Vous êtes sur le seuil du repaire de MA Fratelli. La chair de poule vous saisit dans ce lieu peuplé de bandits qui vous traquent le long de passages souterrains, de pingouins fous qui circulent à travers des cavernes gelées, de requins dévoreurs d'hommes qui rôdent dans des grottes marines secrètes. Ah ! il vous faudra bien du courage pour réussir à sortir de ce manège !
Pourtant, avant d'en sortir, vous devez sauver vos six amis Goonies et votre meilleure amie, Annie la Sirène. Chacun d'entre eux est caché dans différentes pièces eparpillées dans le dangereux dédale de MA. N'oubliez surtout pas que vous ne pourrez pas délivrer Annie avant d'avoir trouvé les six autres Goonies.
Sur votre chemin, cherchez les armes pour vous défendre et les attributs magiques qui vous aideront et vous guideront dans votre quête effrenée de vos amis.
Le jeu "les Goonies" est prévu pour un joueur qui doit lutter contre l'ordinateur, le cerveau de l'organisation de MA Fratelli. Vous contrôlez votre destin grâce aux manettes de commandes. Vous disposez de seulement trois vies au début de votre mission ; soyez donc très prudent et très rusé !
Pour entrer dans l'action, appuyer sur le bouton DEPART sur votre console de commandes. Maintenant, tout ne dépend plus que de vous ! Jusqu'à ce que vous découvriez les armes et les attributs magiques, votre seul moyen de protection est votre yoyo Goonie qui détruit les méchants.

LES GOONIES :

Le héros Mikey

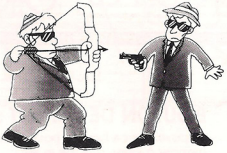
Annie la Sirène



Le clan des Six Goonies

LES FRATELLI :

MA Fratelli
Les frères



Fratelli

Le cousin Fratelli,
Pip Squeek

COMMENT UTILISER VOTRE CONSOLE DE COMMANDES PENDANT LA PHASE "ACTION" ?

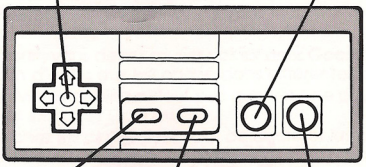
Le repaire des Fratelli est plein de surprise, et votre seul moyen de protection est votre console de commandes dont dépend votre destin. Les commandes assument différentes fonctions à chacune des phases du jeu, à savoir : la phase "action", la phase "aventure", et la phase "auxiliaire". Voici comment vous devez opérer pendant la phase "action".

MANETTE DE CONTROLE :

Activez-la vers la gauche ou la droite pour bouger latéralement ; appuyez vers le haut pour escalader des échelles et vous accrocher aux plantesgrinpantes ; appuyez vers le bas pour esquiver les projectiles ennemis. Remarque : pendant les scènes sous-marines, utilisez cette manette pour vous diriger en nageant.

BOUTON B :

Appuyez sur ce bouton pour activer vos armes principales. Appuyez simultanément sur le bouton B et la manette de contrôle (vers le haut) pour utiliser vos armes secondaires (cf. tableau des armes pour savoir quelles sont les armes secondaires ou principales).
Remarque : pendant les scènes sous-marines, cette dernière manoeuvre n'est efficace que si votre arme principale est le fusil sous-marin et votre arme secondaire des bombes.



BOUTON DE SELECTION :

Appuyez pour faire une pause dans le jeu. Appuyez à nouveau pour recommencer à jouer.

BOUTON DE DEPART :

Appuyez sur ce bouton pour commencer à jouer. Une fois le jeu commencé, appuyez à nouveau sur ce bouton pour aborder la phase du jeu "auxiliaire".

BOUTON A :

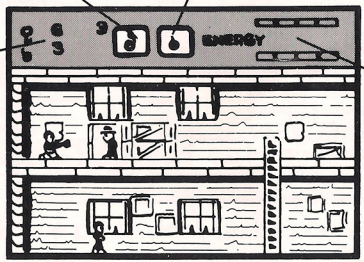
Afin d'éviter les attaques ennemies et de franchir les fossés,
appuyez sur ce bouton pour sauter.
Pendant les scènes
sous-marines, appuyez pour remonter à la surface.
contrôle (vers le

LA PHASE "ACTION"

Avant de pouvoir trouver vos amis, dans les salles où ils sont cachés (la phase "aventure"), vous devrez d'abord combattre à travers une douzaine de labyrinthes mystérieux appelés "scènes d'action". Ces scènes se déroulent de l'angoissant grenier, au pont mystérieux, en passant par la mer souterraine. Dans chacune des ces scènes diaboliques, vous devrez faire face à des profusions de mauvais garçons. Pour survivre, vous aurez besoin de toutes les armes que vous trouvez et de tout le courage que vous pourrez amasser. N'oubliez pas d'inspecter les pièces avant de les quitter !

ARMES PRINCIPALES

ARMES SECONDAIRES Cet indicateur vous montre les armes principales et secondaires dont vous disposez à tout moment du jeu. Appuyez sur le bouton départ pour accéder à la phase "auxiliaire" qui vous permet de choisir les armes que vous avez réunies.



NOMBRE D'ARMES RESTANT A VOTRE DISPOSITION

COMPTEUR D'ENERGIE :

Quand vous êtes blessé, la partie lumineuse rouge du compteur diminue. Au début du jeu, vous disposez de deux blocs lumineux qui représentent votre énergie. Pour chaque Goonie que vous réussissez à libérer, vous gagnez un nouveau bloc d'énergie. Si vous parvenez à sauver les six Goonies prisonniers, vous pouvez disposer de huit blocs d'énergie.

COMMENT UTILISER VOTRE CONSOLE DE COMMANDES DANS LA PHASE "AVENTURE" ?

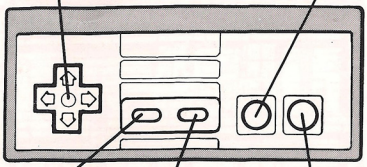
Si la phase "action" fait appel à votre habileté physique, la phase "aventure", elle, recourt plutôt à votre intelligence. Voici comment vous devez opérer pendant cette phase :

MANETTE DE CONTROLE :

A utiliser pour changer de pièce. Si vous trouvez une porte dans la pièce où vous êtes, vous pouvez l'ouvrir en poussant sur la manette dans le sens de la porte.
Il arrive que la porte soit invisible et, dans ce cas, vous avez besoin de lunettes (un attribut magique) pour pouvoir distinguer votre chemin. Il se peut aussi parfois que vous ne trouviez pas de porte ; vous devez alors tenter de vous frayer un chemin en passant à travers les murs, les plafonds ou les sols : vous utiliserez alors le marteau magique pour passer dans une autre pièce, en manipulant le curseur de commandes vers le haut ou le bas pour sélectionner vos ordres et/ou les attributs magiques nécessaires.

BOUTON B :

Ne pas l'utiliser dans cette phase de jeu.



BOUTON DE SELECTION :

Appuyez sur ce bouton pour vous ménager une pause dans le jeu ; réappuyer sur le même bouton pour reprendre le jeu.

BOUTON DE DEPART :

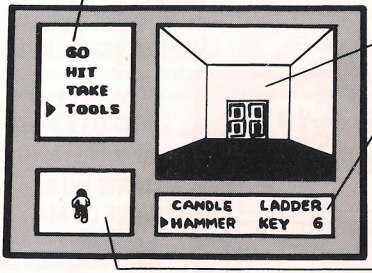
Appuyez sur ce bouton pour changer un ordre.

BOUTON A :

Après avoir utilisé la manette de commande pour sélectionner un ordre particulier, appuyez sur ce bouton pour fixer l'ordre en question. De même, utilisez ce bouton pour frapper les murs, plafonds ou sols avec le marteau magique, ou encore pour activer les attributs magiques.

LA PHASE "AVENTURE"

A ce moment du jeu, vous pénétrez dans des salles cachées derrière les portes que vous voyez dans les lieux de la phase "action". C'est le moment d'utiliser vos ressources en matière grise.
Une fois dans la phase "aventure", vous pouvez vous déplacer d'une pièce à l'autre en utilisant la manette de contrôle, ou si vous le désirez, retourner dans les lieux de la phase "action" si vous pensez qu'il n'y a rien d'intéressant dans la pièce où vous vous trouvez. C'est pourtant dans ces pièces que vous trouverez les attributs magiques, les messages secrets et, à la fin de votre expédition, Annie et les Goonies. N'oubliez pas que la plupart des pièces de la phase "aventure" sont munies d'entrée "endroit du décor" et d'entrée "envers du décor" qui vous permettent de repasser sur les lieux correspondant de la phase "action", soit à l'endroit soit à l'envers. Indications apparaissant sur l'écran lors de la phase "aventure"



ORDRES

LIEU PRINCIPAL D'AVENTURE

AFFICHAGE DES MESSAGES : pour recevoir des messages de vos amis prisonniers, des messages qui peuvent vous conduire à l'endroit où ils sont retenus prisonniers, vous devez posséder un talkie-walkie (un attribut magique). Efforcez-vous également de trouver un sage yogi, peut-être en lévitation quelque part dans la pièce : il pourra vous fournir d'utiles indices. Lorsque le curseur des ordres est orienté sur "outils", l'affichage des messages vous donne une liste des attributs magiques à votre disposition.

VOTRE DIRECTION : Si Mikey vous tourne le dos, cela signifie que vous avez pénétré dans la phase "aventure" à partir d'un lieu de la phase "action" type "endroit du décor" ; s'il vous fait face, vous venez d'un lieu type "envers du décor".

Comment ouvrir une porte dans un lieu de la phase "aventure" ?

Dirigez-vous jusqu'à la prote et manoeuvrez la manette de contrôle vers le haut pour l'ouvrir. Si vous entrez par une porte de l'envers de décor, vous pénétrez alors dans ce que l'on appelle "l'envers de décor de la phase aventure". Pour effectuer cette manoeuvre, choisissez l'ordre "GO" (allez) avec le curseur, et dirigez la manette de contrôle vers le haut. Pour quitter l'envers du décor, il vous suffit de conserver votre curseur sur "GO" et de faire redescendre la manette de contrôle.
N'oubliez pas que certaines portes peuvent être dissimulées ou invisibles...

Personne n'a jamais dit que votre tâche serait aisée !

können Sie auf der Karte die Standorte der gefangenen Goonies erkennen. Die Goonies erscheinen dann als blaue markierungen auf der Karte.

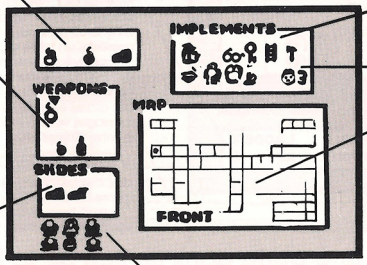
LA PHASE AUXILIAIRE

C'est un lieu spécial prévu pour vous aider à organiser votre vie dans un monde de confusion. C'est là que vous stockerez vos armes et vos attributs magiques, que vous choisirez vos chaussures pour sauter ou pour voler, que vous pourrez localiser précisément l'endroit où vous vous trouverez à l'aide d'une carte représentant le repaire de MA et découvrir les attributs magiques dont vous disposerez. Remarque : vous ne pourrez consulter la phase "auxiliaire" que lorsque vous serez dans la phase "action", en appuyant sur le bouton DEPART.

ARMES UTILISEES EN CE MOMENT

TOUS LES ATTRIBUTS MAGIQUES QUE VOUS AVEZ REUNIS.

ARMES DONT VOUS POUVEZ DISPOSER : les armes de la ligne supérieure sont vos armes principales ; celles de la ligne inférieure, vos armes secondaires. Pour choisir vos armes, utilisez la manette de contrôle : dirigez le curseur vers les armes ou attributs magiques que vous désirez utiliser et appuyez sur le bouton B pour confirmer votre ordre.



NOMBRES DE VIES (LES VOTRES) RESTANT.

CARTE DU REPAIRE DE MA : le signe rouge indique le lieu où vous vous trouvez. Vous pouvez changer l'orientation de la carte (les pièces pouvant être vues de l'envers ou de l'endroit du décor) en appuyant sur le bouton B. Un petit conseil : si vous possédez un indicateur magique de localisation (un attribut magique), vous pouvez localiser les endroits où sont emprisonnés les Goonies. Ils sont symbolisés par des signes bleus sur la carte.

CHAUSSURES DONT VOUS POUVEZ DISPOSER.

NOMBRE DE GOONIES LIBERES.

LES ARMES

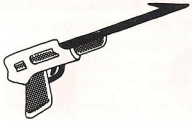
Armes principales

La fronde :
Vous pouvez en gagner une en abattant certains ennemis ou vous pouvez aussi en découvrir une dans la phase "aventure". Vous avez le droit de tirer 40 fois avec chaque fronde.

Le yoyo :
C'est votre seul moyen de défense lorsque vous commencez votre quête.

Le boomerang :
Ils sont dissimulés dans les pièces de quelques scènes de la phase "aventure".

Armes secondaires



Le fusil sous-marin :
C'est une arme principale que vous ne pouvez utiliser que sous l'eau et seulement après avoir revêtu votre attirail de plongée.

bombe :
Vous les gagnez en abattant certains ennemis.

Cocktails Molotov :
Vous les obtenez également en abattant certains ennemis.

LES ATTRIBUTS MAGIQUES

Lunettes :
Grâce à elles, vous devenez un Super-Goonie car elle vous permettent de voir les portes invisibles ou autres.

Clef :
Vous devez trouver des clefs pour ouvrir les coffres-forts qui contiennent des indications importantes, et pour ouvrir les prisons où les Goonies sont cachés. Sans clef vous n'avez aucune chance !

Attirail de plongée :
Avant de chercher la mer souterraine secrète, vous devez trouver ce matériel de plongée car sans lui vous vous embourberez.

Talkie-walkie :
Grâce à lui, vous porrez recevoir les messages des Goonies. Il ne fonctionne que dans la phase "aventure".

Echelle :
Parfois, vous en aurez besoin d'une pour monter ou descendre des escaliers dans des zones où... il n'y a pas d'escaliers.

Marteau :
C'est l'outil qui vous permet de découvrir des passages ou des coffres-forts secrets.

Gilet pare-balles :
Il élimine 50 % des dégâts causés par les attaques ennemies.

Boîte à bombes :
Conservez les bombes que vous trouvez dans ces boîtes, à raison de 5 bombes par boîte.

Porte-clefs :
Vous pouvez les utiliser pour garder les clefs que vous trouverez, à raison de 2 clefs par porte-clefs.

Imperméable :
Il vous protège contre les dégâts causés par les chutes d'eau cachées ou des geysers surprises.

Détecteur magique :
Il vous permet de localiser les lieux où sont retenus les Goonies qui apparaissent sur la carte du repaire de MA pendant la phase "auxiliaire".

Coeur :
Chaque coeur acquis augmente votre réserve en énergie.

Bougie :
Une bougie vous permet de voir clair dans une pièce obscure ou pendant la phase "aventure".

Casque :
Il protège votre tête contre les chutes d'objets étranges qui vous tombent dessus.

Boîte à feu :
Vous pouvez y conserver vos cocktails molotov, à raison de 5 maximum par boîte.

Super-Chaussures :
Vous donnent des ailes très rapides.

Chaussures à ressorts :
Vous permettent de sauter comme un super-kangourou.

CONSEIL POUR JOUER

S'il vous arrive d'être bloqué dans une pièce sans issue, essayez de frapper le centre de cette pièce avec votre marteau et, si possible, les murs, le mur de face ou le sol. Cette tentative peut vous permettre de découvrir des passages secrets, qui sait ?
N'oubliez pas que le repaire de MA Fratelli est un immense labyrinthe plein d'embûches. Il s'étend du grenier au profond souterrain, et toute chose y a son envers et son endroit. Théoriquement, vous pouvez aller où vous voulez, mais vous pouvez rester bloqué dans certains endroits et si vous n'êtes pas en possession de l'attribut magique requis fondamentale : quel que soit l'attribut magique que vous voyez à quel que moment du jeu que ce soit, n'hésitez jamais à vous en saisir.

N'OUBLIEZ PAS LE MOT DE PASSE

A la fin du jeu, MA Fratelli vous donnera un mot de passe secret de 14 lettres. Si vous mémorisez ce mot, vous pouvez commencer une nouvelle partie avec les attributs magiques que vous possédez à la fin de votre dernière partie.
Pour connaître le mot de passe de MA, appuyez sur le bouton départ lorsque l'écran affiche le titre du jeu. Cette manoeuvre fait apparaître le message "continuez/choisissez" (continue/select). Utilisez alors le bouton de sélection pour choisir entre "départ" ou "continuez". En même temps, appuyez sur le bouton départ. Si vous choisissez la fonction "continuez", l'écran se prépare à recevoir le mot de passe.A ce moment appuyez sur le bouton A et activez la manette de contrôle vers la gauche ou la droite pour vous aligner sur le curseur. Ensuite, affichez votre mot de passe une lettre après l'autre. Après avoir affiché vos 14 lettres, inscrivez "fin" au niveau du curseur et appuyez sur le bouton "départ" ; vous pouvez ainsi commencer une nouvelle partie tout en bénéficiant des anciens attributs magiques acquis à la partie précédente. Sachez cependant que si vous affichez un mot de passe erroné, vous serez renvoyé à l'étape "continuez"/choisissez".

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE VOTRE JEU KONAMI

- Ce jeu informatique est un article de précision qui possède un circuit électronique complexe. Evitez les chocs et les températures extrêmes. Ne jamais tenter d'ouvrir ou de démonter le jeu.

- Ne pas toucher aux câbles et ne jamais les mettre au contact de l'eau sous peine d'endommager les circuits électroniques du jeu quand vous délerandez.

- Assurez-vous toujours que la console NES est éteinte quand vous branchez ou que vous débranchez le jeu sur la console NES.

- Ne jamais introudire vos doigts ou des objets métalliques dans le porte-cartouche, sous peine d'endommager le fonctionnement de votre machine.

GOONIES II

PROFICIAT

U hebt nu de onvervalste Konami nome-computerversie van Goonies II. een van vele corpronkelijke Konami speelhallenhits, in uw bezit. Wij adviseren u. eerst deze gebruikaanwijzing goed door te lezen voordat u aan het spel begint.

Inleiding / hoe te spelen	28
De Goeden / de Slechterikken	29
Kontrolefuncties in de aktie-scene	30
De aktie-scene	31
Kontrolefuncties in de avontuur-scene ..	32
De avontuur-scene	33
De hulp-scene	34
Wapens	35
Magische voorwerpen	36
Speeltips / Het geheime wachtwoord ...	37
Onderhoud van uw spel	38

WELKOM IN SLIJM-CITY

Ze zijn terug! De oude excentrieke Ma Fratelli en haar slijmerige zonen zijn teruggekeerd om verwoesting en vernieling aan te richten in uw buurt. Deze keer hebben ze niet alleen uw Goonies-vrienden gekidnapt maar ook uw goede vriendi, Annie de zeemeermin. Wat een stel onderkruipers, die familie Fratelli!
Nu is het uw taak als enig overgebleven Goonie, om de dag te redden. Dit zal echter niet gemakkelijk zijn. U zult een snelle denker an een goede speurbond moeten zijn om deze opdracht klaar te spelen - u zult een Super Goonie moeten zijn om te slagen!
Daarom: veel succes en "opgeruimd staat netjes" met Ma haar jongens en de hele vieze krijsbende die op u wacht tijdens uw avontuur in het Fratelli-gebied.

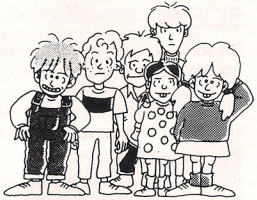
HOE TE SPELEN

Hier staat u dan. helemaal alleen voor de deur van Ma Fratelli's schuilplaats. Wat een enge buurt waar bandieten op de loer liggen in ondergrondse doorgangen gekke pinquins tussen bevroren ijsgrotten slippen, en jongens-meijesetende haaien rondzwemmen in geheime zee-spelonken. Wauw! U zult moed nodig hebben hieruit te komen.
Maar voordat u kunt gaan moet u alle zes Goonie-vrienden en hun beste vriendin, Annie de zeemeermin bevrijden. Ze zitten allemaal apart in verschillende kamers, verspreid over Ma's uitdagende doolhof verborgen. Denk eraan u kunt Annie pas redden nadat u de zes vermiste Goonies gevonden habt.
Kijk langs de weg uit naar wapens om uzelf te verdedigen en magische voorwerpen met krachten om u de weg te wijzen en te helpen op uw verwcede speurtocht naar uw vrienden.
Goonies II is ontworpen voor een speler die tegen de computer speelt - het brein van Ma Fratelli's organisatie. U kontroleert uw noodlot door Control 1 te gebruiken. In het begin van uw opdracht hebt u 3 levens om te riskeren, slechts drie! Wees daarom voorzichtig en sluw.
Druk de start-knop op uw kontroleblok om in aktie te komen. Nu ligt het helemaal aan u. Totdat u wapens en magische voorwarpen vindt, is uw enige verdediging uw Goonie jo-jo die de schurken neerslaat.

DE GOONIES

De held Mikey

Annie de zeemeernin



De zes Goonie vrienden

DE FRATELLI'S

Ma Fratelli

De Fratelli broers

Neef Piep-squeek Fratelli

HET GEBRUIK VAN UW KONTROLEBLOK IN DE AKTIE-SCENE

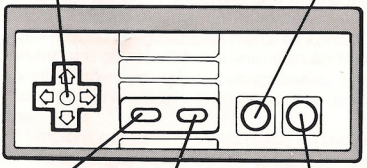
De schuilplaats van de Fratelli's is vol verrassingen en uw enige bescherming is uw kontroleblok, dat uw lot leidt en over uw bestemming beslist. het kontroleblok heeft verschillende functies in elk van de drie scene-kategorien - de aktie-scene de avontuur-scene en de hulp-scene. Devolgende aanwijzingen zijn voor het gebruik van uw kontroleblok tijdens de aktie-scenes.

Kontroleblok

Druk links of rechts om naar links of rechts te gaar. Druk "up" om ladders te beklimmen en aan de ranken te hangen. Druk "down" om voor vijandelijke projektielen te bukken. Gebruik het blok tijdens de onderwater-scene om het zwemmen te manoeuvreren.

B-knop

Druk de B-knop om uw belangrijkste wapens te gebruiken. Druk ce B-knop en de "up" -knop van het kontroleblok tegelijkertijd om uw hulpwapens te gebruiken. (zie de wapenbladzijde voor details wat een belangrijk en wat een hulpwapen is). Tijdens de onderwater-scenes kunt u alleen de b-en de "up"-knop drukken als her onderwaterpistool uw belangrijkste, en bommen uw hulpwapens zijn.



Select-knop

Druk eenmaal om te pauzeren, druk nogmaals om weer verder te gaan.

Start-knop

Druk om het spel te starten. Als het spel eenmaal begonnen is druk de start-knop om over te schakelen naar de hulp-scene.

A-knop

Druk de A-knop om vijandelijke aanvallen te vermijden en om over kuilen in de grond te springen. Tijdens de onderwater-scenes Kunt u hiermee naar boven zwemmen.

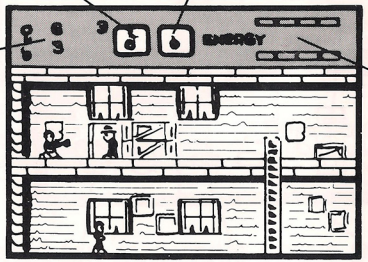
DE AKTIE-SCENE

Om uw vrienden in hun kamers (de avontuur-scenes) te vinden, vecht u uzelf door een tiental mysterieuze doolhoven, aktie-scenes genoemd. Deze scenes gaan van de enge zolder, naar Blunder Brug, naar een geheime ondergrondse zee enz. In iedere duivelse scene ontmoet u slechterikken in overvloed. Om te overleven zult u alle wapens die u vindt nodig hebben en moed moeten verzamelen. Denk eraan - kijk goed uit in die kamers terwijl u er doorheen gaat!

aatal resterende wapens

Hulpwapens

belangrijkste wapens



Dit geeft de belangrijkste - en de hulpwapens aan die u ieder moment ter beschikking staan. Druk de start-knop om naar de hulp-scene over te schakelen waar u de wapens die u verzameld hebt kunt uitzoeken.

energiemeter

Als u gewond raakt zakt het rode gedeelte van de energiemeter. Aan het begin van het spel hebt u twee energie-blokken. Voor iedere Goonie die u bevrijdt krijst u een extra energieblok. Als u alle zes gevangen Goonies bevrijd hebt, kunt u acht blokken in uw bezit hebben.

HET GEBRUIK VAN UW KONTROLEBLOK IN DE AVONTUUR-SCENE

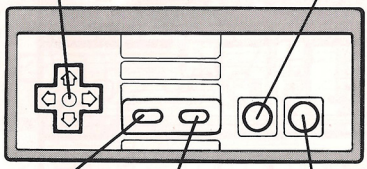
De aktie-scene vraagt om lichamelijke bekwaamheid, de avontuur-scene daarentegen, vraagt om iets meer denken. De volgende aanwijzingen zijn voor het gebruik van uw kontroleblok in de avontuurscene.

Kontroleblok

Gebruik dit om van kamer te gaan. Als u een deur vindt in de kamer waar u bent kunt u hier naar binnen gaan door uzelf met behulp van het blok in de richting van de deur te duwen. In andere kamers kan de deur onzichtbaar zijn an heeft u een bril (een magisch voorwerp) nodig om duidelijk uw weg te kunnen zien.
Verder is het ook nog mogelijk dat er helamaal geen deur is. Om in een andere kamer te komen zult u door een muur plafond of vloer moeten met behulp van de hamer of "handmerk".
Gebruik de "up" en "down" ook om de kursor te bewagen als u bevelan en/of magische voorwerpen kiest.

B-knop

De b-knop wordt niet gebruikt tijdens de avontuur-scenes.



Select-knop

Druk eenmaal om te pauzeren druk nogmaals om weer verder te gaan.

Start-knop

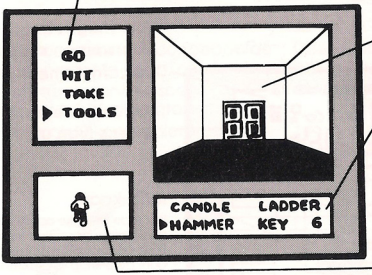
Druk hierop om een bevel op te heffen.

A-knop

Na gebruik van het kontroleblok om een bepaald bevel uit te kiezen moet u de A-knop drukken om dit vast te houden. Grebruik hierna de A-knop om muren, plafonds en vloeran af te kloppen met een hamer of "handmerk" of druk de knop om andere magishce voorwerpen te gebruiken.

DE AVONTUUR-SCENE

Dit zijn de kamers achter de deuren die u in de aktie-scenes gezien hebt. Nu is het tijd om uw verstandskracht te gebruiken. eenmaal in een avontuur-scene kunt u van kamer naar kamer gaan met behulp van uw kontroleblok of terugkeren naar een aktie-scene als u denkt dat er niets waardvols in de kamer is. In deze kamers zult u echter magische voorwerpen, geheime berichten en uiteindelijk Annie en de Goonies viden. Bedenk dat de avontuur-scenes een voor - en achteringeng hebben, waardoor u van de voor-aktie-scene in de achter-aktie-scene kunt komen.



Bevelen

Belangrijkste avontuur-scene

Berichten-display

Om berichten van uw gevangen gehouden vrienden te ontvangen, die u naar de plaats waar ze gevangen zitten kunnen leiden, moet u de zender (een magisch voorwerp) in uw bezit hebben. Kijk ook uit naar een wijze hindoe die in de kamer kan zijn. Hij heeft ook oplossigen voor u. Wanneer de bevel-kursor op werktuigen staat, geeft de berichten-display aan, welke magische voorwerpen u ter beschikking staan.

De richting waarin u gaat

Als Mikey's rug naar u toe is bent u via de voordeur een avontuur-scene binnen gekomen. Als Mikey naar u toe kijkt, bent u via de schterdeur een avontuur-scene binnen gekomen.

HET OPENEN VAN EEN AVONTUUR-SCENE-DEUR

Ga voor de deur staan en druk de "up" van uw kontroleblok om de deur te openen. Als u door de achterdeur van een avontuur-scene komt, komt u in de zogenaande ACHTER-SCENE. Kies om dit te doen het "go"-bevel en druk dan de "up" van het kontroleblok. Om terug te keren uit een ACHTER-SCENE drukt u weer "go"-bevel en "down" op het kontroleblok.

Die rote Markierung auf der Karte zeigt Ihre Position an. Sie

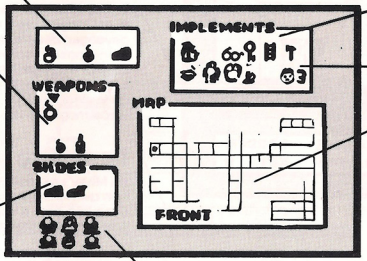
DE HULP-SCENE

De hulp-scene is een speciaal-ontworpen scene om uw leven georganiseerd te houden in een verwarrende wereld. Hier bergt u gevonden wapens en magische voorwerpen op, kiest u schoenen, hypersnelle of spring, uit, ziet u precies waar u bent op een kaart van Ma's schuilplaats en komt u te weren welke magische voorwerpen u ter beschikking staan. U kunt alleen in een hulp-scene komen als u in een avontuur-scene bent. Om dit te doen, drukt u de start-knop.

Wapens die u nu gebruikt

Wapens die u ter beschikking staan

De bovenste wapens zijn uw belangrijkste wapens, de onderste zijn uw hulp-wapens. Gebruik het kontroleblok om uw wapens te kiezen. Beweeg de kursor naar het wapen of magisch voorwerp dat u wenst en druk de B-knop om uw keuze vast te houden.



Schoenen die u ter beschikking staan

Aantal geredde Goonies

Alle magische voorwerpen die U verzameld hebt

Aantal resterende levens (van u)

Ma's kaart

Het rode tekentje op de kaart geeft aan waar u zich bevindt. U kunt de kaart veranderen door de B-knop te drukken, waardoor u de voor - of achterkant van de kamers ziet. Hint! Hint! Als u het magische opspoortoestel hebt (een magisch voorwerp), kunt u de plaatsen van de gevangen gehouden Goonies vaststellen. Zij verschijnen als blauwe tekentjes op de kaart.

DE WAPENS

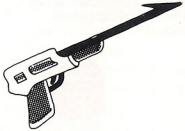
BELANGRIJKSTE WAPENS

Katapult
U krijgt de katapult door bepaalde vijanden neer te slaan, of u kunt er een in een avontuur-scene vinden. Met iedere katapult kunt u maximaal 40 keer schieten.

Jo-Jo
Deze Goonies-jo-jo is uw enige verdedigingemiddel als u uw speurtocht begint.

Boemerang
Boemerang zijn in de kamers van sommige avontuur-scenes verborgen.

Hulpwapens



Onderwater-pistool
Dit is een belangrijk wapen, dat u alleen kunt gebruiken als u onderwater bent en een duikpak aan hebt.

Bom
U krijgt bommen als u bepaalde vijanden neerslaat.

Molotov-cocktail
U krijgt ook molotov-cocktails als u bepaalde vijanden neerslaat.

MAGISCHE VOORWERPEN

Bril
Met deze bril wordt u echt een Super-Goonie, want u kunt u onzichtbare deuren en dergelijke zien.

Sleutel
U moet sleutels vinden om de safe's waarin nuttige oplossingen kunnen zijn, te openen en de gevangenissen waar de Goonies varborgen zitten. Zonder een sleutel hebt u pech.

Duikpak
Voordat u de gehaime ondergrondse zee doorzoekt moet u een duikpak vinden. Zonder een duikpak zult u het moeilijk hebben.

Zender
Met de zender kunt u berichten van de goonies ontvangen. Dit werkt alleen in een avontuurscene.

Ladder
Het kan voorkomen dat u een ladder nodig hebt om omhoog en omlaag te gaan op plaatsen waargeen trap is.

Hamer
De hamer is uw werktuig waarmee u verborgen doorgangen of safe's kunt vinden.

Kogelvrij vest
Dit kogelvrije vest verdrijft 50 % van de u aangedane schade door de vijand.

Bommendoos
Bewaar de bommen die u vindt in de bommendoos. Er kunnen hoogstens vijf bommen per doos.

Sleutelhanger
U kunt de sleutelhanger gebruiken om sleutels die u vindt te bewaren. Er kunnen slechts twee sleutels aan een hanger.

Zeiljack
Het zeiljack verdrijft de schade door verborgen watervallen en verrassingsgeisers

Magisch opspoortoestel
Het magische opspoortoestelverraadt u de plaats van de gevangen gehouden Goonies. Ze verschijnen op Ma's kaart in de hulp-scene.

Hart
Voor ieder hart dat u verwerft wordt uw energieniveau varhoogd.

Kandelaar
De kandelaar helpt u om in een donkere kamer of avontuurscene te zien.

Helm
De helm beschermt uw hoofd tegen vreemde vallende voorwerpen.

Vuurdoos
Bewaar uw molotovcocktails in deze vuurdoos. Net als bij de bommendoos, kunt u hooguit vijf molotovcocktails per vuurdoos bewaren.

Hyper-schoenen
Hiermee kunt u sneller lopen.

Spring-schoenen
Deze laten u springen als een super-Kangaroe.

SPEELTIPS

Als u vast komt te zitten in een doodlopende kamer, probeer het midden van de kamer met een hamer of "handmerk" te bekloppen. Gebruik indien mogelijk het "handmerk" en klop tegen het plafond, de muur aan de voorkant of de vloer. Als u dit met de hamer probeert, kunt u misschien een geheime doorgang openen.
Wie weet!
Denk eraan, Ma Fratelli's schuilplaats is een reuze-doolhof, vol van avontuur. Het gaat van de zolder tot diep onder de grond en er is overal een VOOR-en ACHTERKANT.
Theoretisch kunt u overal heen waartheen u wilt. Maar er zijn bepaalde plaatsen waar u vast komt te zitten als u het juiste magische voorwerp niet bij u hebt. Dus iedere keer als u een magisch voorwerp ziet, het doet er niet toe welk, pak het aan. Vergeet nooit deze basisregel! Nooit!

ONTHOUD HET GEHEIME WACHTWOORD

Wanneer het spel eindigt geeft Ma Fratelli u een geheim wachtwoord van 14 letters. Als u dit geheime wachtwoord onthoud.
Kunt u uw volgende spel beginnen met de magische voorwerpen die u had aan het einde van het spel.
Druk de START-knop als het titelbeeld verschijnt, om bij Ma's geheime wachtwoord te komen. Nu verschijnt de CONTINUE / SELECT-scene. Gebruik de SELECT-knop om START of CONTINUE te kiezen. Aktiveer uw keuze met de START-knop.
Als u START kiest, begint het spel van voren af aan zoals ge-woolijk.
Als u CONTINUE kiest, komt u bij het wachtwoord begin-beeld. Als u dit eenmaal ziet, moet u de A-knop en de "links/rechts" van het kontroleblok gebruiken om op gelijke hoogte te komen met de kursor. Typ dan uw wachtwoord, letter voor letter. Nadat alle 14 letters ingegeven zijn, moet de kursor bij END staan. Druk nu de START-knop. Dit start een nieuw spel met uw oude magische voorwerpen.
Ben gawaarschuwd - als u het verkeerde wachtwoord ingeeft keert u terug naar de CONTINUE / SELECT-scene.

Behandel uw Konamispel met zorg

Dit Konamispel is een met precisie vervaardigd toestel met een ingewikkeld elektronisch circuit. Vermijd het bloot te stellen aan overmatige schokken of extreme temperatuurverschillen.

Probeer nooit het spel te openen of te ontmantelen.

Raak de stroomdraden van het toestel niet aan en vermijd ieder kontakt met water zodat het spelcircuit niet beschadigd wordt.

Zorg altijd ervoor dat het NES-kontrolepaneel uitgeschakeld is als u het spel erin steek of eruit haalt.

Stop nooit uw vingers of een metalen voorwerp in het toestelgedeelte van de spanningsverbinding. Dit kan tot het slecht functioneren of zelfs tot schade leiden.

90703

THE GOONIES II™

Copyright © 1988 Warner Bros, Inc.
All Rights Reserved.
"GOONIES" logo is a trademark of Warner Bros, Inc.
Konami Industry Co. Ltd.
Authorized User.
Underlying Source Code © 1988 Konami.

Konami® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.

©1988 KONAMI

Printed in Japan
IMPRIMÉ AU JAPON